

Übung CAS Frontend

LE „Web Usability Testing“

Arbeitet in Zweier- oder Dreiergruppen. Das „Usability Test Dashboard“ kann helfen an alles zu denken. Besonders, wenn ihr euer Projekt später selbst testet.

Übung: Usability Problem einer Web-Anwendung evaluieren (45min + 10min)

Schritt 1.0:

Identifiziert im Projekt (Web-Anwendung) **zwei mögliche Usability-Probleme**.
(Dashboard: Ziele des Tests)

Schritt 1.1: (15 Min)

Führt einen vereinfachten „**Cognitive Walkthrough**“ für jedes der beiden Probleme durch und formuliert die Hypothesen zu den Problemen wie folgt.

1. Identifiziere ein Aufgabenziel, welches erfordert, dass man an der „Problemstelle“ vorbeikommt. Die Aufgabe soll für das Projekt realistisch sein.
2. Dokumentiere einen nachvollziehbaren Ablauf, um das Problem zu provozieren:
 - a. Definiere einen Startpunkt.
z.B. „Der Nutzer ist auf der Startseite und ist eingeloggt.“
 - b. Definiere die Schritte, welche zum Problem führen.
 - i. Tipp: Screenshot von der Situation aufnehmen
 - c. Definiere das Problem.
Frage: Kannst Du einen Fachbegriff (Usability Heuristik) als Begründung formulieren/zuordnen?
 - d. Definiere den Effekt des Problems auf den Nutzer:
 - i. Ob er sich vom Problem „erholen“ kann und zum Ziel kommt.
 - ii. Ob es zu einem Abbruch kommt.
 - iii. Ob er es gar nicht merken wird und am Ende scheitert.
3. Überlege, ob es alternative Wege gibt um ans Ziel zu kommen, ohne den Problempunkt passieren zu müssen.
4. Wenn Du fertig bist, bespreche bzw. zeige deine Hypothese der Übungsbetreuung.

Schritt 1.2: (10 Min)

Erstelle für eines der identifizierten Probleme **eine Aufgabe für einen Usability-Test**.

Die Aufgabe sollte dem Test-Nutzer erklären, was seine Ausgangssituation ist und welches Ziel er erreichen soll. Hierbei sollte die Aufgabe so gestellt sein, dass möglichst alle Problemlösungs-Wege, welche nicht am Problempunkt vorbeiführen ausgeschlossen werden.

Zudem soll der Nutzer aufgefordert werden laut zu denken. Die Aufgabe muss schriftlich vorliegen und wird in professionellen Usability Tests immer ausgedruckt, um die Lesbarkeit zu erhöhen.

ACHTUNG: Bespreche die fertige Formulierung der Aufgabe mit dem Übungsbetreuer.

Schritt 1.3: (20 Min) Usability-Test durchführen

Finde eine zweite Gruppe, mit der ihr nun zusammenarbeitet. Am besten wählt ihr eine Gruppe am anderen Ende des Raumes, damit die Gruppe eure Diskussionen zum Problem nicht schon gehört hat.

Schritt 1.3.1: Ein Mitglied eurer Gruppe führt den Usability-Test der anderen Gruppe aus (Testperson).

Schritt 1.3.2: Ein Mitglied der anderen Gruppe ist Testperson für euren Usability Test. Erstellt möglichst auch ein Video der Interaktion (mit dem Handy von hinten den Screen und Hände filmen, mit Ton). Erinnert die Testperson, wenn nötig, dass laut gedacht werden sollte. Ihr gebt während dem Test keine Hilfe, sondern antwortet auf Nachfragen beispielsweise mit: „Einfach so weitermachen als ob niemand zuschauen würde.“ Breche den Test ab, wenn die Person

- (a) die Aufgabe als erledigt erachtet
- (b) einen unerwarteten Weg einschlägt, der nicht zu dem gewünschten Problempunkt führt (zähle zuvor innerlich langsam auf 10). Mit Glück kannst Du dann die Person mit der zusätzlichen Instruktion, dass dieser Weg „nicht zielführend“ ist, neu starten lassen. (Du solltest dann die Aufgabe für allfällige nächste Durchführungen ergänzen)
- (c) Wenn die Person am Problempunkt vorbeigekommen ist (egal, ob das Problem beobachtet werden konnte oder nicht). Wenn die Person das erwartete Problem wirklich hat, kannst Du noch etwas zuwarten, um zu beobachten, ob eure Erwartungen bezüglich Problembehebung auch korrekt sind.

Wenn bei diesem Test das von euch vermutete Problem nicht auftaucht, dann sucht euch eine weitere Person (am besten von einer Gruppe, die nicht beim Test zugeschaut hat) und wiederholt den Test.

Schritt 1.4 (10 Min nach der Pause) Diskussion der Erfahrungen im Plenum